ISSN: 2358-8829

PROJETO INTERDISCIPLINAR “APRENDENDO JOGANDO”: IDENTIFICANDO OS SINAIS DE PONTUAÇÃO POR MEIO DO JOGO NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Eline Cristina de Paula Silva [1]
Robson Salviano de Matos [2]

INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento que norteia a prática pedagógica estabelecendo os objetivos necessários para o alcance da aprendizagem (Brasil, 2018). A BNCC propõe que o conhecimento seja contemplado de forma ampla por meio da integração das disciplinas e, consequentemente, dos conteúdos, ocorrendo assim a interdisciplinaridade escolar.

Nesse sentido, a interdisciplinaridade torna-se um elemento relevante no planejamento das aulas, unindo diversificados campos de experiências e habilidades em uma aula, proporcionando ao aluno o acesso a um vasto conhecimento pedagógico, ampliando o processo de ensino-aprendizagem.

Diante da dificuldade pedagógica na aplicação prática do conteúdo “Pontuação” de Língua Portuguesa, cujos alunos ainda confundiam a aplicação do emprego das pontuações em suas produções textuais ou na leitura dos textos e observando o interesse e participação dos alunos do 4º ano do ensino fundamental pelas aulas de Educação Física, buscando aliar o interesse dos alunos pelas aulas de Educação Física e a necessidade de se trabalhar o conteúdo de Língua Portuguesa, elaboramos um jogo pedagógico (Fortaleza, 2024).

O objetivo foi propor momentos de vivência dos sinais de pontuação, a partir de jogos competitivos, durante as aulas de Educação Física. Objetivamos também estimular o interesse e a participação durante a realização da atividade e observar o aprendizado dos alunos com relação aos sinais de pontuação contribuindo para a consolidação dos processos de letramento por meio do uso funcional dos sinais de pontuação em âmbitos relevantes.

[1] Especialista em Neuropsicopedagogia pela Faculdade Elesbão Veloso – FAEVE – PI. elinecristina31@gmail.com;
[2] Doutor em Ciências Médicas pela Universidade Federal do Ceará - UFC, robsonmatos.ef@gmail.com

ISSN: 2358-8829

MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo foi realizado com alunos do 4º ano, ensino fundamental, da EMEIEF Frei Agostinho Fernandes, localizada no Bairro Praia do Futuro I, Fortaleza, Ceará, no mês de maio de 2025, dentro do componente curricular interdisciplinar Língua Portuguesa e Educação Física.

O presente trabalho é de abordagem qualitativa de caráter descritivo, utilizando a perspectiva fenomenológica para compreender, por meio dos relatos durante a roda de conversa e das observações realizadas, acerca da experiência vivenciada, considerando aspectos socioemocionais dos alunos. Os relatos dos alunos são elementos importantes para o entendimento dos significados atrelados à experiência vivenciada no decorrer do jogo sobre os sinais de pontuação (Moreira, 2002).

Isso implica afirmar que, educacionalmente, propiciar a compreensão de mundo, partindo das nossas próprias experiências de interação com o outro favorecem o ensino. (Dos Santos; De Sousa, 2022).

Os objetos de conhecimento trabalhados com os alunos foram os sinais de pontuação. O estudo foi desenvolvido a partir das dificuldades observadas durante as aulas de Português com o conteúdo de pontuação. Como uma opção atrativa e dinâmica para o aprendizado dos alunos, proporcionamos momentos de vivência integrando as disciplinas de Português e Educação Física.

Inicialmente, foi trabalhado na disciplina de Português utilizando o livro didático Aprender Juntos - 4º ano - Língua Portuguesa (Silva, 2021) e demais livros paradidáticos da escola, os sinais de pontuação como ponto final, vírgula, ponto de exclamação, ponto de interrogação, ponto e vírgula, travessão, dois pontos etc., em seguida, explicamos detalhadamente em sala de aula o desenvolvimento do jogo competitivo (De Rose Jr., 2009), realizado posteriormente na quadra poliesportiva da escola. Dividimos a explicação em três etapas, descritas a seguir:

1ª etapa - desenhamos na lousa como seria o jogo, compreendendo a dinâmica do jogo, área demarcada e os materiais utilizados.

2ª etapa - formamos duas equipes (1 e 2) aleatoriamente, a partir de sorteio (caixa contendo os números 1 e 2, repetidamente, numa quantidade equivalente aos alunos presentes). Anotamos na lousa os números 1 e 2. Após isso, cada aluno pegou um papel na caixa e, a partir do número retirado, o aluno foi incluído na equipe.

ISSN: 2358-8829

3ª etapa - os alunos foram deslocados para a quadra e organizados para iniciar a atividade proposta, com duração média de 50 minutos.

Na atividade proposta, os alunos foram dispostos em 2 filas indianas. Ao sinal do silvo do apito, os primeiros alunos correram e empilharam três mini cones em cima de um cone maior. Após o empilhamento, correram e se sentaram em uma cadeira localizada no final da quadra. O primeiro aluno a sentar, respondeu perguntas sobre os sinais de pontuação. A atividade se repetia após cada rodada, até todos os alunos terem participado por pelo menos 2 vezes não consecutivas. No circuito utilizamos mini cones, cones maiores, cadeira, mesa e fichas contendo os sinais de pontuação e a função exercida por cada sinal, conforme mostrado nas imagens 1 a 4 do registro fotográfico.

Ao término da atividade, sentamo-nos em círculo no centro da quadra e realizamos uma roda de conversa em que os alunos puderam manifestar suas percepções em relação a experiência de aprender mais sobre o conteúdo de forma dinâmica e competitiva.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da experiência realizada pudemos identificar entusiasmo e satisfação das crianças ao realizarem a atividade proposta. Durante as aulas de Português, eles tinham dificuldade na aplicação e em lembrar o nome de alguns sinais de pontuação, portanto, no momento da aula de Educação Física eles puderam realizar a competição ao passo que revisaram o conteúdo e colocaram em prática os conhecimentos adquiridos. Os estudantes que tinham dúvidas ou ainda dificuldades, tiveram a oportunidade de saná-las.

Percebemos também, por meio da observação do desempenho durante a atividade que alguns alunos mesmo que não acertando na primeira vez ou que já tinham dificuldade na leitura não se intimidaram em participar, muito pelo contrário, se envolveram na atividade, mostrando que o jogo trouxe um aspecto menos inibidor no âmbito de aprendizagem, pois mesmo que houvesse o erro ou possibilidade do erro, o aluno participou da atividade.

Essa percepção trouxe para nós a reflexão sobre a importância dos jogos, da dinamicidade e da interdisciplinaridade escolar. Entende-se que o ensino da língua portuguesa, nesta atividade, não foi meramente o aprendizado da escrita e/ou funcionalidade da pontuação, mas também, um instrumento mediador da interação social (Almeida, 2007).

ISSN: 2358-8829

O jogo competitivo também auxiliou nesse processo de interesse, as crianças sentiram o desejo de competir saudavelmente, pois no momento da aplicação da atividade não houve intercorrências com relação a placar ou conflitos entre as equipes. Atentamos, durante o processo, para importância de planejar as etapas da atividade e de comunicar o passo a passo para os alunos (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

Abaixo, alguns relatos transcritos dos alunos considerando os significados e sentimentos atribuídos à vivência, identificando aspectos relacionados à ludicidade, interação entre os pares e aprendizagem no "Projeto Interdisciplinar aprendendo jogando".

Aluna A: "Achei uma experiência muito legal e divertida, mesmo não acertando tudo eu me sentia confortável em aprender".

Aluno L: "Foi muito legal a experiência. Eu aprendi sobre os sinais de pontuação".

Aluno A.G.: "Eu gostei, foi divertido, o meu time ganhou! E o melhor de tudo é que a gente aprende brincando".

Aluna A.M.: "A gincana das pontuações foi muito legal porque fez a gente aprender cada vez mais. Eu gostei de cada momento, eu aprendi muito. Queria que tivesse essa gincana outras vezes…"

Aluna S.: "Eu achei muito legal porque além de a gente brincar, a gente aprende muito".

Aluno J.H.: "A brincadeira que os tios fizeram foi muito legal. Eu aprendi muitas coisas tipo "travessão".

Aluno P.G.: "Eu achei a brincadeira muito divertida porque a gente aprendeu mais sobre os sinais de pontuação".

Os relatos citados foram usados para entender a experiência vivenciada pelas crianças, bem como a elaboração e a aplicação da atividade. Os comentários feitos pelas crianças foram positivos e nos motivaram a realizar mais vezes essa experiência conciliando a Língua Portuguesa e a Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Permitir que o aluno pudesse divertir-se, por meio do jogo na aula de Educação Física, ao mesmo tempo em que aprendia um conteúdo que manifestava dificuldade, possibilitou o protagonismo dos estudantes durante essa atividade. Tendo em vista que a

metodologia ativa busca, por meio de métodos diversificados e criativos, proporcionar a aprendizagem com foco no aluno (Bacich; Moran, 2018).

A atividade mostrou-se como aliada pertinente no desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura, escrita e letramento dos estudantes, salientando o potencial das metodologias ativas e lúdicas como estratégias pertinentes para a aprendizagem significativa, proporcionando maior envolvimento e construção ativa do conhecimento.

Em suma, a vivência demonstrou que a interdisciplinaridade, em consonância com as metodologias ativas, proporciona uma aprendizagem mais significativa, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes, corroborando a importância do jogo no âmbito escolar em contextos de letramento.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Letramento, Interdisciplinaridade, Educação Física, Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Franciane S.; OLIVEIRA, PB de; REIS, DA dos. The importance of didactic games in the teaching-learning process: An integrative review. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. 1-9, 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar.** 2007. 130 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em; https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/. Acesso em: 06 Agosto 2025.

DE ROSE JR, Dante (org.). **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DOS SANTOS, Valdirene Aparecida Araujo; DE SOUSA, Robson Simplicio. A educação em uma abordagem fenomenológica: repercussões das experiências ontológicas na educação em ciências. **Educação em Revista**, v. 23, n. 1, p. 267-286, 2022.

FORTALEZA. Secretaria Municipal de Educação. **Documento Curricular Referencial de Fortaleza (DCRFor) – Incluir, Educar e Transformar**. Fortaleza: Secretaria Municipal de Educação, 2024.

MOREIRA, Daniel Augusto. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

SILVA, Cícero de Oliveira; SILVA, Elizabeth Gavioli de Oliveira; MARCHETTI, Greta. **Aprender juntos língua portuguesa, 4º ano: ensino fundamental: anos iniciais**. 9. ed. São Paulo: Edições SM, 2021.